

Sammanställning av intervjuresultat

AI i moderna RTS

Sammanfattat resultat i punktform

- Alla sex intervjupersonerna var 20- till 27-åriga män boende i Visby, med olika grad av utbildning inom IT eller speldesign.
- Alla intervjupersoner känns relevanta för rapporten då de alla spelat en del RTS samt en del mot eller med AI.
- Erfarenhetsnivån mellan intervjupersonerna var stor, några hade riktigt mycket erfarenhet, medan någon enstaka hade ganska lite, men ändå tillräckligt för att kännas relevant.
- Svaren är överlag liknande varandra och den största skillnaden i svar beroende på de svarandes erfarenhet är detaljen i svaren. Nybörjare har liknande åsikter som de som anser sig mycket duktiga, men de svarade mer vagt än de erfarna som hade utförliga svar.
- Oerhört mycket svar och åsikter angående StarCraft 2.
- I allmänhet går AI:n att ställa in på en lagom nivå via svårighetsgraden.
- Många påpekar hur AI:n är allvetande och kan utföra kommandon på flera ställen simultant.
- Stor enighet i att AI:n trots omnipresence är lagom snabb. Beroende på svårighetsgrad så matchar AI:n förväntningar.
- Enklast svårighetsgrad anses i de flesta fall vara oerhört korkad, men det anses okej då den är avsedd för nybörjare.
- Flera tror (anser sig veta) att AI på högsta svårighetsgrad fuskar i vissa spel, att den får mer resurser, spawnar fler enheter per omgång, samarbetar över laggränser mot spelare osv. (ex. CoH & AoE)
- Oenighet rådde avseende hur mycket man tyckte att AI:n agerade likt en människa, vissa ansåg att AI:n ibland agerade väldigt likt en människa, medan andra tyckte att det alltid gick att genomsöka AI:n. Ingen ansåg att AI:n hela tiden är människolik.
- Många tyckte sig se mönster i hur AI:n betedde sig, detta gällde framförallt de med större erfarenhet av dessa spel, det var inte sådant man märkte av under enskilda spelomgångar, utan något som märks av över tid.
- Största skillnaden mellan AI på olika svårighetsgrad var att ju högre svårighetsgrad, desto snabbare agerade AI:n på det som händer på spelplanen, lättare AI tar längre tid på sig.
- Trots igenkännbara mönster så ansåg många att AI:n ofta kan överraska spelaren och ta denne på sängen.
- Samtliga brukade spela mot en AI av den svårighetsgrad som motsvarar den nivå

de själva säger sig ligga på. De som ser sig själva som mycket duktiga brukar spela mot svår AI, medan de som ser sig som nybörjare brukar spela mot lätt eller medelsvår AI.

- Svår AI anses av flera vara mer aggressiv än lättare AI, som i sin tur anses spela defensivt i allmänhet.
- På frågan om man ser någon skillnad i "personlighet" i AI från olika lag/civilisationer, så svarade de flesta nej, eller att de inte tänkt på det. I liten utsträckning så kunde man urskilja olika taktiker, men ingen ville påstå att det för den sakens skull handlade om personligheter, vilket förvisso är ett ganska vagt begrepp i sammanhanget. I de spel som tillämpar diplomati i någon större utsträckning så var detta dock tydligare.
- När AI:n bestämt sig för ett mål så tycks den ha svårt att överge detta mål ifall något annat, som verkar viktigare, händer. Exempelvis om AI:n börjat attackera en fiendebas så retirerar den inte med armén ifall dess hemmabas blir anfallen. Detta gäller inte alltid, men dessa tendenser har observerats.
- AI:n kan ha vissa tendenser som människor inte har, exempelvis så bygger den ofta "snyggt" och organiserat, ungefär som människor gör i verkliga livet, fast inte alls i RTS, där människor tenderar att bygga hafsigt och effektivt i klungor.
- AI:n upplevs göra mer genomtänkta beslut än vad människor gör, de verkar inte ta några chanser utan utför bara kommandon efter noga efterforskningar, till skillnad från människor.
- Några pratade om hur StarCraft 2's AI är en kombination av traditionellt programmerad AI och inspelningar av hur professionella spelare har spelat spelet, för att uppnå bästa möjliga resultat. Jag har inte hunnit ta reda på i vilken mån detta stämmer.
- Det upplevs svårt att kommunicera med och samarbeta med en AI som är i ens eget lag, på grund av begränsat interface mellan spelaren och AI:n.
- Det är oerhört svårt att lura en AI, exempelvis med avledningsmanövrar, eftersom att den är allseende och analyserar läget bättre än en människa.
- Många anser att AI tenderar att vara passiv i större utsträckning än mänskliga spelare.